

BATMAN

Son code de programme et sa représentation graphique sont le copyright de la société Ocean Software Limited et ne peuvent ni être reproduits, ni mis en mémoire, ni loués ni diffusés sous n'importe quel forme sans la permission écrite d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CHARGEMENT

AMSTRAD CPC 464 – Mettez la cassette rebobinée dans le magnétophone. Tapez RUN" et puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si un lecteur de disques est raccordé, tapez | TAPE et appuyez sur ENTER. Alors, tapez RUN" et appuyez sur ENTER. En cas de difficulté, se référer au Chapitre 2 du manuel de mode d'emploi.

AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128 – Raccordez un magnétophone convenable, s'assurant que des câbles corrects sont raccordés selon les consignes du manuel de mode d'emploi. Mettez la cassette rebobinée dans le magnétophone et tapez | TAPE et puis appuyez sur la touche ENTER. Alors, tapez RUN" et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE – Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez | DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès à l'entraînement de disque. Tapez maintenant RUN"BATMAN et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDE

LE SYSTEME DE MENUS

Utilisez n'importe quelle touche sauf la touche ENTER ou SHIFT (décalage) pour déplacer le Bat-cursor (curseur de Batman). Utilisez ENTER pour sélectionner l'entrée indiquée par le Bat-cursor (curseur de Batman). Quand c'est approprié, retournez au menu principal en appuyant sur décalage.

Menu Principal

- (a) PLAY THE GAME (jouez le jeu). Ceci commencera soit un nouveau jeu ou bien, si un jeu ancien est en cours, ceci vous offrira la chance de le reprendre.
- (b) SELECT THE KEYS (sélectionnez les touches). Ceci vous permet de définir votre sélection personnelle du manche à balai/clavier.
- (c) ADJUST SOUND (réglez le son). Choix de trois niveaux de son.
- (d) CONTROL SENSITIVITY (contrôlez la sensibilité). Permet la sélection de réponse manche à balai/clavier.

Menu Clé

Il est important d'utiliser cette fonction convenablement. Prière de lire les suggestions sur l'écran du guide opérateur.

Etape (a) Déplacez le curseur pour mettre en vedette la commande requise, sur laquelle les touches doivent être changées.

Etape (b) Appuyez sur ENTER (remet à blanc toutes les touches courantes).

Etape (c) Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci seront imprimées sur la ligne courante à mesure qu'elles sont appuyées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez-la d'abord.

N.B. Si vous appuyez accidentellement sur la mauvaise touche à ce point-là, allez à l'étape (d) et puis revenez à l'étape (b). (Ceci vous fait appuyer deux

fois sur ENTER).

Etape (d) Quand toutes les touches sont sélectionnées, appuyez sur ENTER.

Etape (e) Si vous désirez changer plus de commandes, recommencez alors à l'étape (a), sinon appuyez sur SHIFT (décalage) et retournez au menu principal.

Menu de Son

Il y a trois niveaux distincts de son dans le jeu. Il s'agit-là de pistes sonores différentes, par contraste avec des volumes différents. On peut procéder à la sélection de:

Musique de fond et bruits de jeu

Bruits de jeu

Fonctionnement silencieux.

MENU DE SENSIBILITE DE COMMANDE

Celui-ci permet d'accroître l'adresse au jeu – la différence principale étant la manière par laquelle la commande en diagonale est interprétée. La valeur défaut est la basse sensibilité et c'est celle qui est recommandée pour les débutants.

Les commandes défaut ont été définies comme suit:

Gauche	Curseur à gauche	Manche à balai à gauche
Droite	Curseur à droite	Manche à balai à droite
Vers le bas	Curseur vers le bas	Manche à balai vers le bas
Vers le haut	Curseur vers le haut	Manche à balai vers le haut
Bondissez	Espace ou copie	Manche à balai-feu
Portez	Espace	f,fEnter f6 f5 f4 f3 f2 f1 f0
Pause	Echappement	

Nota

Espace tel que définit comme Bondir et Porter, ceci permet que les deux actions soient faites par appui sur une seule touche.

On dispose de la possibilité d'abandon en appuyant sur PAUSE (pause). Le message écran sera alors affiché.

LE JEU

Le *Caped Crusader*TM se trouve dans les Batcaves (cavernes de Batman) sous Gotham City.TM Robin a été capturé par les adversaires de Batman, le Joker surtout, avec un peu d'aide astucieuse du Riddler. Le seul espoir de s'échapper est d'assembler le fidèle Batcraft (véhicule de Batman) dont les pièces sont éparpillées dans les catacombes mortelles au-dessous, et puis d'aller à toute vitesse à la rescousse de Robin.

Le Joker et le Riddler feront de leur mieux pour l'empêcher de délivrer Robin et mettront sur son passage toute une série d'acolytes mortels et d'obstacles embrouillants qui exerceront tous ses capacités, physiques et mentales, pour réaliser sa tâche.

Le Joker et le Riddler n'apparaissent pas "en personne" dans le jeu, car Batman ne connaît leur image que trop bien. Batman ne connaît pas les acolytes qu'ils ont sélectionnés et ceci complique encore plus sa tâche.

Il se glisse dans son antre le long du Batpole (mât de Batman) mais avant qu'il puisse partir, il doit recueillir son équipement, qui comprend ses Batboots (bottes de Batman), sa Batbelt (ceinture de Batman) et son Batbag (sac de Batman), dont il aura besoin pour faire face au défi qui l'attend. Tant qu'il n'a pas recueilli tous ces articles, il ne pourra pas commencer sa quête pour les pièces du Batcraft (véhicule de Batman).

Le Joker lancera toutes sortes de mécréants peu familiers contre Batman pendant qu'il

cherche le morceau du Batcraft (véhicule de Batman). Alors qu'il poursuit son chemin à travers toutes sortes de catacombes qui ne lui sont pas familières, au nombre d'environ 150, le Riddler lui offrira toutes sortes de devinettes et d'objets qui lui sont également peu familiers. Certains de ces objets devront être recueillis pour être utilisés pendant la mission, et certains autres objets s'avèreront fatals. Batman devra utiliser tout son talent de détective extraordinaire pour décider quels sont les objets qui doivent être recueillis et ceux dont il ne faut pas tenir compte pendant qu'il cherche le Batcraft (véhicule de Batman) et son but ultime de pouvoir délivrer Robin.

Une fois que les 7 pièces manquantes du Batcraft (véhicule de Batman) sont repérées Batman devra alors chercher la plateforme de lancement sur laquelle il peut lancer les moteurs et commencer la délivrance. Pour aider Batman dans la plus redoutable des tâches qu'il doit accomplir, lors de ses déplacements, il pourra recueillir des capacités supplémentaires. Ces capacités ne durent pas toujours, mais elles fourniront une poussée temporaire d'énergie à Batman. Inutile de dire que le Riddler a embrouillé les choses encore plus en plaçant des ressemblances indistinguibles, et que, si celles-ci sont ramassées, elles nullifient toutes les énergies supplémentaires que Batman a pu recueillir. Batman peut soit augmenter ses vies, courir plus vite, bondir plus haut ou être entièrement protégé contre les acolytes du Joker. S'il recueille un objet placé par le Riddler, il perdra immédiatement ces capacités supplémentaires et devra de nouveau chercher pour les renouveler.

Le but du jeu est la réussite de l'assemblage du Batcraft (véhicule de Batman).

BAT EQUIPMENT (équipement de Batman)

Ces 4 éléments doivent être recueillis avant que Batman puisse commencer sa tâche. Ils sont indiqués en bas à droite de l'écran de jeu, et ils seront automatiquement mis en vedette quand ils ont été recueillis.

BATBOOTS (bottes de Batman) – Celles-ci permettent à Batman de bondir.

BATBAG (sac de Batman) – Celui-ci permet à Batman de ramasser et de porter les objets dans un endroit – Appuyez de nouveau sur Porter pour les laisser tomber. (Nota: les articles ne peuvent pas être déplacés de l'endroit dans lesquels ils ont commencé).

BAT-THRUSTER (propulseur de Batman) – Celui-ci donne la commande horizontale à Batman quand il tombe, mais n'a aucun effet sur la vitesse de sa descente.

BATBELT (ceinture de Batman) – Celle-ci est un dispositif de faible gravité qui diminue de moitié la vitesse de la descente.

CAPACITES SUPPLEMENTAIRES

Batman peut recueillir des capacités supplémentaires au cours de son voyage.

Ces capacités ne sont pas éternelles mais elles aident Batman dans ses batailles avec les acolytes. L'état des capacités supplémentaires est affiché en bas à gauche de l'écran.

Il y a 4 capacités supplémentaires et une cinquième, une force de neutralisation, que Batman doit essayer d'éviter.

Vie supplémentaire – Ceci augmente le nombre de vies. (Le nombre total de vies est indiqué sous l'image du Batsign (insigne de Batman) en bas à gauche de l'écran.

Energie – Recueillir une de celles-ci permet à Batman de se déplacer à une vitesse grandement accrue pendant une courte durée de temps. Le nombre d'étapes à grande vitesse qui reste est indiqué sous l'image de l'éclair sur l'affichage d'état.

Boucliers – Ceux-ci rendent Batman invulnérable pendant une courte durée de temps. Le temps qui reste est indiqué sous l'image du bouclier.

Bonds – Ceux-ci permettent à Batman bondir de deux fois la hauteur normale. Les bonds restants sont indiqués sous l'image du ressort.

Neutraliseurs – Ceux-ci doivent être évités. Recueillir un de ceux-ci annulera toutes les capacités supplémentaires de Batman.

BAT-SIGNALS (signaux de Batman)

Distribués en divers endroits se trouvent les Bat-Signals (signaux de Batman).

Touchez un de ceux-ci et il disparaît – pendant qu'il le fait, il met en mémoire l'état du jeu (nombre de vies qui restent, pièces du Batcraft (véhicule de Batman) qui ont été recueillies, etc... Ceci permet de reprendre le jeu en ce point (voir MAIN MENU – PLAY THE GAME (menu principal – jouez le jeu)) si vous perdez toutes vos vies – cette caractéristique est imbriquée de sorte que chaque fois qu'un Bat-Signal (signal de Batman) est repéré, l'état du jeu est mis en mémoire pour une utilisation future.

Le jeu se joue dans 150 chambres, distribuées sur 9 niveaux différents, et il est parfaitement possible d'établir la carte du jeu.

CONSEILS ET TUYAUX

- (1) Utiliser la barre d'espacement pour ramasser et bondir est une bonne idée (c'est-à-dire, de laisser cette sélection intacte sur les touches défaut). Laissez toutefois une touche pour porter seulement et laissez une autre touche pour bondir seulement.
par ex. Bouton Feu, Touche Copie – bondir seulement
Barre d'espacement – bondir et porter
f. f. Enter, f6, f5, f4, f3, f2, f1, f0 – porter seulement
- (2) Pour effectuer certains bonds, il faut se cramponner "au plus fin des fils" au bord de la Batcloak (cape de Batman) renforcée par carbone – il se peut que vous ayez besoin de pratique pour perfectionner ceci!
- (3) N'oubliez pas de ramasser les Bat-Signals (signaux de Batman) aux endroits stratégiques pendant le jeu, de sorte que si vous perdez toutes vos vies, vous pouvez recommencer en ce point (imbriqué chronologiquement).
- (4) Evitez de sélectionner Décalage comme touche de pause, car vous pouvez être en danger d'abandonner le jeu accidentellement.
- (5) Pour ramasser un objet, vous devez être au-dessus de celui-ci.
- (6) Différenciez entre ramasser et pousser (des objets spéciaux peuvent devoir être simplement touchés pour les pousser). Les sept parties du Batcraft (véhicule de Batman) doivent être poussées, par exemple, afin de les téléporter sur la plateforme de lancement.

BATMAN

Produit par Jon Woods

Programme conçu et écrit par Jon Ritman et Bernie Drummond.

© 1986 Ocean Software Limited

ocean TM est une marque déposée d'Ocean Software Limited.

Batman, et tous les caractères, slogans, logos et signes y ayant trait sont des marques déposées de DC Comics Inc © 1986 DC Comics Inc. Tous droits réservés.

TM & © DC Comics Inc. 1986 All Rights Reserved.

BATMAN

Sein Programm-Code und die graphische Darstellung sind die Urheberrechte von Ocean Software Limited und dürfen nicht reproduziert, gespeichert, verliehen oder in irgendeiner Form ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited übertragen werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

LADEN

Schneider CPC 464 Rückgespulte Kassette in den Rekorder einlegen. RUN" tippen und Taste ENTER drücken. Anweisungen auf dem Bildschirm der Reihe nach ausführen. Falls Diskette angeschlossen, | TAPE tippen und Taste ENTER drücken. Dann RUN" tippen und Taste ENTER drücken. Im Zweifelsfall Kapitel zwei der Bedienungsanleitung zu Rate ziehen.

Schneider CPC 664 und CPC 6128 – Geeigneten Kassettenrekorder mit den richtigen Zuleitungen und wie in der Bedienungsanleitung angegeben anschließen. Rückgespulte Kassette in den Rekorder einlegen, | TAPE tippen und Taste ENTER drücken. Dann RUN" tippen und Taste ENTER drücken. Anweisungen auf dem Bildschirm der Reihe nach ausführen.

Diskette – Spieldiskette ins Laufwerk einlegen. Dann | DISK tippen und ENTER drücken, damit das Gerät Zugriff aufs Laufwerk hat. Jetzt RUN"BATMAN tippen und ENTER drücken. Dann wird das Spiel automatisch geladen.

BEDIENUNG

Das Menü-System

Irgendeine Taste außer ENTER oder SHIFT (Umschalttaste) bedienen, um den Bat-cursor (Bat-Positionsanzeiger) zu bewegen. ENTER-Taste bedienen und die vom Bat-cursor (Bat-Positionsanzeiger) angegebene Eingabe wählen. Im gegebenen Falle zum Haupt-Menü zurückkehren, indem man SHIFT drückt.

Haupt-Menü

- (a) PLAY THE GAME (Das Spiel spielen). Damit wird entweder ein neues Spiel begonnen oder, falls ein altes Spiel am Laufen ist, wird die Möglichkeit zum Neubeginn geboten.
- (b) SELECT THE KEYS (Die Tasten wählen). Damit können Sie Ihre persönliche Steuerknüppel- bzw. Tastaturwahl bestimmen.
- (c) ADJUST SOUND (Tonstärke regeln). Wahl von 3 Tonstufen.
- (d) CONTROL SENSITIVITY (Empfindlichkeit regulieren). Gestattet eine Auswahl an Steuerknüppel- bzw. Tastatur-Ansprechempfindlichkeiten.

Tasten-Menü

Es ist wichtig, daß diese Funktion richtig benutzt wird. Bitte lesen Sie die Fragestellung auf dem Bildschirm.

Schritt (a) Positionsanzeiger bewegen, so daß er die erforderliche Funktion hervorhebt, auf der die Tasten umzustellen sind.

Schritt (b) ENTER-Taste drücken – (löscht alle gegenwärtigen Tasten).

Schritt (c) Alle zur Steuerung benötigten Tasten drücken (sie werden auf der laufenden Zeile gedruckt, sobald sie bedient werden). Falls Sie die ENTER-Taste bedienen wollen, tun Sie dies zuerst.

N.B. Sollten Sie in diesem Zeitpunkt versehentlich die falsche Taste drücken, gehen Sie zum Schritt (d) und dann zurück zu (b). [Dazu ist zweimalige Bedienung der ENTER-Taste nötig].

Schritt (d) Wenn alle Tasten gewählt worden sind, drücken Sie ENTER.

Schritt (e) Wenn Sie weitere Funktionen ändern wollen, fangen Sie erneut mit Schritt

(a) an, andernfalls drücken Sie SHIFT (Umschalttaste) und kehren Sie zum Haupt-Menü zurück.

Ton-Menü

Es stehen im Spiel 3 verschiedene Tonstufen zur Verfügung. Dies sind verschiedene Tonspuren, nicht Lautstärken. Sie können wählen:
Hintergrundmusik und Spielgeräusche
Spielgeräusche
Stiller Ablauf

MENÜ FÜR EMPFINDLICHKEITSREGULIERUNG

Hiermit läßt sich die Geschicklichkeit in der Steuerung steigern – der Hauptunterschied besteht darin, wie die Diagonalsteuerung ausgelegt wird. Die Standardvorgabe ist auf geringer Empfindlichkeit und wird für Anfänger empfohlen.

Die Standardvorgabe sind wie folgt festgelegt worden:

LINKS	Positionsanzeiger links	Steuerknüppel links
RECHTS	Positionsanzeiger rechts	Steuerknüppel rechts
AB	Positionsanzeiger ab	Steuerknüppel ab
AUF	Positionsanzeiger auf	Steuerknüppel auf
SPRUNG	Leertaste oder Kopie-Taste	Steuerknüppel-Feuer
TRAGEN (Befördern)	Leertaste	f, fENTER, f6, f5, f4, f3, f2, f1, f0

PAUSE

ESCAPE-Taste

ZU BEACHTEN:

Leertaste, für Sprung und Tragen belegt, ermöglicht beide Vorgänge mit einer Tastenbetätigung.

Abbruch erfolgt durch Bedienung der PAUSE-Taste. Darauf folgt eine Bildschirm-Meldung.

DAS SPIEL

Der Caped Crusader™ ist in den Batcaves (Fledermaushöhlen) unter der Gotham City™. Robin ist von Batmans Gegnern, hauptsächlich vom Joker und mit gerissener Beihilfe vom Riddler, gefangen worden. Die einzige Hoffnung auf Entkommen ist, das bewährte Batcraft (Fledermaus-Fahrzeug) zusammenzubauen, dessen Teile in den todbringenden Katakomben unten verstreut liegen, und dann schleunigst loszusausen, um Robin zu retten. Der Joker und der Riddler werden Ihr Äußerstes tun, um ihn an Robins Rettung zu hindern und werden ihm eine Unzahl tödlicher Helfershelfer und verwirrende Hindernisse in den Weg stellen, die all seine körperlichen und geistigen Kräfte in Anspruch nehmen werden, wenn er seine Aufgabe erfüllen will.

Der Joker und der Riddler erscheinen nicht "in eigener Person" im Spiel; denn Batman kennt ihre Gestalten nur zu gut. Die von ihnen gewählten Helfershelfer sind Batman nicht bekannt, und das macht seine Aufgabe noch schwieriger.

Er rutscht an seinem Batpole (Mast) hinunter zu seiner Lagerstatt, aber ehe er fortkommt, muß er seine Ausrüstung zusammenhaben, und dazu gehören die Batboots, der Batbelt und der Batbag (Stiefel, Riemen und Beutel), die er für die bevorstehende Aufgabe braucht. Erst wenn er all diese Gegenstände vollzählig beisammen hat, kann er seine Suche nach den Teilen des Batcraft (Fahrzeugs) beginnen.

Der Joker läßt alle möglichen, unbekannten Schurken auf Batman los, während dieser nach den Stücken des Batcraft sucht. Während Batman sich durch die Unzahl unvertrauter Katakomben hindurchfindet – von denen es etwa 150 gibt – gibt ihm der Riddler viele

Rätsel auf und Gegenstände, mit denen er ebensowenig vertraut ist. Einige von diesen Gegenständen müssen für die Erfüllung der Aufgabe mitgenommen werden und einige andere werden sich als tödlich erweisen. Batman muß all seine Fähigkeiten als hervorragender "Spürhund" einsetzen, um zu entscheiden, welche Gegenstände mitzunehmen und welche abzuweisen sind, während er nach dem Batcraft (Fahrzeug) sucht und dem Endziel, um Robin retten zu können.

Sind die 7 fehlenden Batcraft-Teile einmal gefunden, so muß Batman nach der Startplattform suchen, von wo aus er die Motoren zünden und seine Rettungsaktion beginnen kann. Zur Unterstützung bei der gewaltigsten seiner Aufgaben kann Batman auf seinen Fahrten zusätzliche Kräfte aufnehmen. Diese Kräfte halten zwar nicht für dauernd vor, werden Batman aber einen zeitweiligen Schuß Energie geben. Der Riddler hat natürlich die Dinge weiter verwirrt, indem er Abbilder aufgestellt hat, die nicht zu unterscheiden sind, und sollten diese mitgenommen werden, so werden sie alle zusätzlichen Kräfte, die Batman sammeln konnte, zunichte machen. Batman kann seine Lebensfristen verlängern, schneller laufen, höher springen oder gegen Jokers Helfershelfer völlig gedeckt sein. Sollte er einen Gegenstand einsammeln, den der Riddler aufgestellt hat, so wird er sofort alle Extrakräfte verlieren und weiter suchen müssen, um sie zu erneuern.

Der erfolgreiche Zusammenbau des Batcraft (Fahrzeugs) ist das Ziel des Spiels.

BAT EQUIPMENT (Ausstattung)

Bevor Batman an die Erfüllung seiner Aufgabe gehen kann, müssen diese 4 Gegenstände zusammengebracht werden. Sie werden unten rechts auf dem Spielschirm angezeigt und automatisch hervorgehoben, sobald sie aufgenommen werden.

BATBOOTS (Stiefel) – Diese ermögliche Batman das Springen.

BATBAG (Beutel) – Damit kann Batman Gegenstände aufnehmen und sie um eine Stellung herum befördern – zum Absetzen drückt man erneut die Taste TRAGEN.

(Zu beachten: Gegenstände dürfen nicht von der Stellung wegbefördert werden, in der sie zu Anfang sind).

BAT THRUSTER (Triebwerk) – Damit kann Batman, wenn er fällt, Waagerechtsteuerung ausüben, es hat aber keinen Einfluß auf die Geschwindigkeit seiner Abwärtsfahrt.

BATBELT (Riemen) – Dies ist eine Vorrichtung zur Verminderung der Schwerkraft, und sie halbiert die Geschwindigkeit des Fallens.

EXTRAKRÄFTE

Batman ist in der Lage, auf seiner Fahrt Extrakräfte zu sammeln. Diese Kräfte halten nicht für dauernd vor, werden Batman aber helfen, sich mit den Helfershelfern zu schlagen.

Der Besitz der Extrakräfte wird unten links auf dem Bildschirm angezeigt.

Es gibt vier Extrakräfte und eine fünfte Neutralisierungskraft, die Batman vermeiden muß.

EXTRA-LEBENSFRIST – Diese erhöht die Zahl der Lebensfristen. (Die Gesamtzahl der Lebensfristen wird unter dem Batsign- (Fledermauszeichen) Ikon unten links auf dem Bildschirm angezeigt).

ENERGIE – Nimmt er eine von diesen auf, kann Batman für kurze Zeit zu viel höherer Geschwindigkeit fahren. Die Zahl der Hochgeschwindigkeitsstufen wird unter dem Blitz-Ikon an der Status-Anzeige angegeben.

SCHUTZSCHILD – Diese machen Batman für kurze Zeit unanfechtbar.

Die verbleibende Zeit wird unter dem Schild-Ikon angezeigt.

SPRUNG – Diese ermöglichen es Batman, zweimal so hoch wie sonst zu springen.

Die verbleibenden Sprünge werden unter dem Sprung-Ikon angezeigt.

NEUTRALISIERER – Diese müssen vermieden werden. Nimmt er einen von diesen auf, so verliert Batman damit alle Extrakräfte.

BAT-SIGNALS (Signale)

Bat-Signals (Signale) sind auf verschiedene Stellen verteilt.

Berührt man eins, so verschwindet es, und gleichzeitig wird es den Stand des Spieles speichern (Zahl der verbleibenden Lebensfristen, Zahl der eingesammelten Batcraft-Teile usw.). Dies gestattet einem, das Spiel an diesem Punkt neu zu beginnen (siehe **HAUPT-MENÜ – DAS SPIEL SPIELEN**) – falls Sie alle Ihre Lebensfristen verlieren sollten – diese Einrichtung ist so geschachtelt, daß jedesmal, wenn ein Bat-Signal angepeilt wird, der Stand des Spieles für zukünftige Verwendung gespeichert wird.

Das Spiel erstreckt sich über 150 Räume, die über 9 verschiedene Stufen verteilt sind, und es kann ein Routinenverzeichnis davon angelegt werden.

HINWEISE und TIPS

- (1) Es ist ein guter Gedanke, die Leertaste zum Aufnehmen und Springen zu gebrauchen (d.h. lassen Sie diese Wahl bei den Standardvorgabe-Tasten bestehen). Lassen Sie jedoch eine Taste nur für Tragen oder Befördern und eine andere Taste nur zum Springen;
z.B. Feuer-Knopf, Kopie-Taste – nur Springen
Leertaste – Springen und Tragen
f, FENTER, f6, f5, f4, f3, f2, f1, f0 – nur Tragen
- (2) Um gewisse Sprünge zu machen, muß man "am seidenen Faden" am Rande des mit Kohlenstoff-Faser verstärkten Batcloaks (Umhangs) hängen – Sie werden wahrscheinlich Übung brauchen, um diesen Akt perfekt hinzukriegen!
- (3) Denken Sie daran, die Bat-Signale an strategischen Punkten im Spiel aufzunehmen, damit Sie bei Verlust aller Lebensfristen an dem Punkt neu beginnen können (chronologisch verschachtelt).
- (4) Vermeiden Sie es, SHIFT (Umschaltung) als Pause-Taste zu wählen, da Sie dann Gefahr laufen, das Spiel versehentlich abzubrechen.
- (5) Um einen Gegenstand aufnehmen zu können, muß man darauf sitzen.
- (6) Unterscheiden Sie zwischen Aufnehmen und Schieben (besondere Gegenstände brauchen beispielsweise nur berührt zu werden, um sie zu schieben). Die sieben Teile des Batcraft (Fahrzeugs), zum Beispiel, müssen geschoben werden, um zur Startplattform versetzt zu werden.

BATMAN

Hergestellt von Jon Woods.

Programm entworfen und geschrieben von Jon Ritman und Bernie Drummond.

© 1986 Ocean Software Limited.



TM ist das eingetragene Warenzeichen von Ocean Software Limited.

BATMAN und alle Figuren, Slogans, Logotypen und zugehörige Kennzeichen sind die Warenzeichen von DC Comics Inc. © 1986 DC Comics Inc. Alle Rechte vorbehalten.



TM is the Trademark of Ocean Software Limited

BATMAN, and all characters, slogans, logos, and related indicia are trademarks of DC Comics Inc. © 1986 DC Comics Inc. All Rights Reserved.